

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Pada bab ini membahas mengenai bahasan awal dari skripsi Model Pengembangan Media Pembelajaran PPKn Berbasis Android di SMPN 25 Malang. Pada bab ini terdapat beberapa sub bab diantaranya: (1) Latar Belakang Masalah, (2) Rumusan Masalah, (3) Tujuan Penelitian, (4) Manfaat Penelitian, (5) Penegasan Istilah.

### **1.1.Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan canggih, anak muda sekarang khususnya peserta didik SMA dan SMP sudah jauh lebih menguasai teknologi dibanding generasi sebelumnya, anak-anak SMP dan SMA sekarang sudah mempunyai *gadget* canggih seperti *handphone* untuk menunjang kehidupan. Sebagai seorang pendidik tentu harus bisa mengimbangi anak muda zaman sekarang dalam hal kemelekan teknologi, supaya tidak dianggap ketinggalan zaman dan diremehkan peserta didik.

PPKn (*Civic Education*) adalah pembelajaran yang menggugah rasa ingin tahu dan kepercayaan (*trust*) terhadap norma–norma sosial yang mengatur hubungan personal dalam masyarakat sebagaimana mengatur partisipasi politik (Alberta dalam Titik Susiatik, 2013).

Pendidikan Kewarganegaraan atau sering disebut PKn merupakan salah satu mata pelajaran di SMP dan SMA yang memberikan pengajaran tentang bagaimana menjadi warga negara yang baik, yang tidak hanya bisa mengajarkan moral namun juga memberikan pengetahuan tentang dunia pemerintahan. Melalui mata pelajaran

ini, peserta didik sebagai penerus bangsa tahu tentang bagaimana sistem pemerintah sehingga pada akhirnya ketika mereka dewasa mereka bisa ikut berpartisipasi dalam penyelenggaraan pemerintah (Allica, 2015).

Mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan hilang maknanya apabila peserta didik tidak menyukai mata pelajaran tersebut. Ketidaksukaan ini disebabkan karena menurut peserta didik materi PPKn terlalu rumit sehingga banyak yang harus dihafalkan. Para peserta didik sudah terlanjur menganggap PPKn adalah mata pelajaran hafalan, bukan pemahaman. Selain faktor di atas, penyebab PPKn tidak diminati adalah dari pembawa materi itu sendiri, yaitu guru mata pelajaran PPKn. Menerangkan materi terlalu cepat sampai terlalu lamban. Selain itu, penjelasan dari guru tidak membuat peserta didik semakin jelas atas materi yang disampaikan, malah menambah bingung peserta didik. Terkadang juga, guru tidak begitu menguasai materi, sehingga terkadang ketika guru sedang mengajar di dalam kelas peserta didik kebanyakan tidak memperhatikan dan malah asik sendiri dengan teman-temannya (Allica, 2015).

Data di atas didukung oleh hasil survey penulis ketika magang I, II, dan III di sekolah yang sama dan dengan tahun serta peserta didik per jenjang kelas berbeda, rata-rata peserta didik mengatakan bahwa mata pelajaran PPKn membosankan. Membosankan dari segi materi dan metode mengajar gurunya. Dari hasil pengamatan penulis dari tahun 2015 sampai 2017 ketika magang media pembelajaran yang digunakan guru yaitu *power point*, *LCD projector*, dan ada perkembangan inovasi menggunakan kartu yang dibuat dari kertas.

Berdasarkan hal tersebut, Penulis sebagai mahasiswa Pendidikan Pancasila Kewarganegaraan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Malang, yang merupakan calon guru Pendidikan Kewarganegaraan, melakukan inovasi suatu media pembelajaran yang menggunakan media aplikasi android untuk menarik perhatian peserta didik agar peserta didik lebih konsentrasi dalam mengikuti mata pelajaran PPKn.

Menyesuaikan dengan kemajuan teknologi, tentunya diperlukan sebuah media pembelajaran yang menyelaraskan dengan kemajuan zaman, yang mampu merangsang minat seluruh tatanan masyarakat terutama peserta didik. Media yang dikembangkan tentulah harus dapat mengikuti kebutuhan zaman sekarang serta dapat diakses. Sayangnya, pemanfaatan media pembelajaran di Indonesia masih sangatlah minim, bagi media berupa IT maupun non-IT. Dibuktikan dengan hasil survei berikut ini bahwa permasalahan yang sering dihadapi oleh guru adalah "Peningkatan kemampuan di bidang keahlian" (42%), "Minimnya alat bantu mengajar di sekolah" (24 %), "Kurikulum" (15%), "Kompetensi Pedagogik perlu diasah" (8%), "Gaji" (5%), "Pelatihan dan diklat hanya teoritis" (3%) dan permasalahan-permasalahan yang lain yang dihadapi guru (3%) (Mashoedah, 2015).

Tetapi seiring kemajuan IPTEK di Indonesia, permasalahan pemanfaatan media yang inovatif dan mudah diakses menemui titik terang. Penggunaan media pembelajaran berbasis android dinilai mampu menjadi salah satu solusi meningkatkan minat mengikuti mata pelajaran PPKn di SMPN 25 Malang. Pasalnya, menurut lembaga riset digital marketing Emarketer pada tahun 2018 jumlah pengguna aktif *smartphone* di Indonesia diperkirakan akan mencapai lebih dari 100 juta orang. Artinya, Indonesia akan menempati posisi tertinggi keempat pengguna

android terbanyak di dunia setelah Cina, India, dan Amerika (Rahmayani. 2015). Potensi pemakaian android di Indonesia khususnya di lingkungan sekolah SMPN 25 Malang harus bisa dimanfaatkan dengan baik khususnya dalam bidang akademik, maka dari itu penulis membawa salah satu inovasi solusi upaya menjawab peluang pengembangan media pembelajaran android untuk bidang pendidikan.

## **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

- 1.2.1. Bagaimana kondisi kegiatan belajar dan mengajar PPKn sebelum adanya penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis android?
- 1.2.2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis IT yang ada di SMPN 25 Malang?

## **1.3.Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

- 1.3.1.Mengetahui kondisi kegiatan belajar dan mengajar PPKn sebelum adanya penerapan pengembangan media pembelajaran berbasis android.
- 1.3.2.Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis IT yang ada di SMPN 25 Malang.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

### **1.4.1.Manfaat Teoretis**

Penelitian diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan serta kemampuan berpikir analitis serta bisa memberikan solusi terhadap problematika yang berkaitan hambatan-hambatan guru PPKn dalam mengajar.

#### 1.4.2. Manfaat Praktis

##### 1.4.2.1. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai sarana bagi peneliti untuk mengembangkan potensi diri, ilmu pengetahuan, soft skill, berpikir analitis, solutif berkaitan dengan problematika yang terjadi. Contohnya seperti hambatan-hambatan dalam guru PPKn dalam proses pembelajaran.

##### 1.4.2.2. Bagi peserta didik SMPN 25 Malang

Membantu merangsang minat peserta didik agar tertarik untuk memperhatikan terhadap suatu mata pelajaran, yang tentunya akan berdampak baik bagi peserta didik SMPN 25 Malang itu sendiri.

##### 1.4.2.3. Bagi Prodi PPKn

Memberikan suatu inovasi yang dapat dicontoh atau dikembangkan lagi oleh adik-adik kelas selanjutnya.

##### 1.4.2.4. Bagi Dinas pendidikan Kota Malang dan Pemerintahan kota Malang

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi salah satu inovasi dan solusi bagi dinas pendidikan dan pemerintahan kota Malang dalam mengembangkan model suatu inovasi media pembelajaran yang menggunakan *gadget* android sehingga diharapkan produk yang telah dibuat penerapannya nanti hasilnya bisa memuaskan dan menjadi referensi untuk menjadi media pembelajaran PPKn yang dipakai guru-guru di kota malang.

### 1.5. Penegasan Istilah

Penegasan istilah Definisi operasional dimaksudkan guna menghindari kesalahpahaman mengenai makna atau penjelasan dari masing-masing variabel yang digunakan dalam penelitian, adapun penjelasan mengenai variabel tersebut sebagai berikut:

#### 1.5.1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan suatu komponen yang berperan sebagai salah satu perantara yang menyampaikan pesan atau informasi dari komunikator menuju komunikan yang bertujuan membuat komunikan mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

#### 1.5.2. Android

Android sebuah sistem operasi *linux* yang didesain khusus untuk perangkat bergerak seperti *smartphone* atau *tablet*. Sistem android bersifat *open source* sehingga banyak sekali programmer yang berbondong-bondong membuat aplikasi atau memodifikasi sistem ini.

#### 1.5.3. Beneko Educapp

Beneko Educapp merupakan aplikasi media pembelajaran yang tujuannya adalah memudahkan peserta didik dalam memahami materi. Adapun singkatan dari Beneko adalah 3 nama orang yang mendesain dan merancanginya, yaitu Iben, Naufal dan Eko. Fitur-fitur dalam aplikasi ini ada fitur chat, game, buku online, quiz dan video pembelajaran.